



SOUFFLE GLACIAIRE : LA LISTE COMPLÈTE

Magic the gathering, Magic : l'assemblée ainsi que tous les noms des extensions de Magic sont des marques déposées par Wizards of the Coast. Cette liste n'engage en aucune façon la responsabilité de l'éditeur de Magic : Wizards of the Coast. Cette liste est disponible en libre téléchargement sur le site de la Secte des Magiciens Fous : www.smfcorp.net

Nombre de cartes : 155

Date de sortie : Juillet 2006

Artefact

Babiole De Mishra 0 U
Artefact

T, sacrifiez la Babiole de Mishra: Regardez la carte du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Coeur De Froidacier 2 U
Artefact neigeux

Le Coeur de froidacier arrive en jeu engagé. Au moment où le Coeur de froidacier arrive en jeu, choisissez une couleur. T: Ajoutez un mana de la couleur choisie à votre réserve.

Ecrabouilleur De Neige Phyrexian 6 U
Créature-artefact neigeuse - Djaggernaut

L'Ecrabouilleur de neige phyrexian attaque à chaque tour si possible. 1C: L'Ecrabouilleur de neige phyrexian gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour. (C peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.)

Engloutâmes Phyrexian 3 R
Créature-artefact neigeuse - Construction

Entretien cumulatif - Sacrifiez une créature.

Pierre Psalmodique 5 R
Artefact Légendaire

Les sorts que vous contrôlez ont remous 4.

Piédefer Phyrexian 3 U
Créature-artefact neigeuse - Construction

Le Piédefer phyrexian ne se dégage pas pendant votre étape de dégagement. 1C: Dégagez le Piédefer phyrexian. (C peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.)

Sceptre Du Bouffon 3 R
Artefact

Quand le Sceptre du bouffon arrive en jeu, retirez de la partie, face cachée, les cinq cartes du dessus de la bibliothèque du joueur ciblé. Vous pouvez Regarder ces cartes tant qu'elles restent retirées de la partie. 2, T, mettez une carte retirée de la partie par le Sceptre du bouffon dans le cimetière de son propriétaire: Contrecarrez le sort ciblé s'il a le même nom que cette carte.

Blanc

Abolition Du Soleil 5WW R
Rituel

Vous pouvez retirer de la partie deux cartes blanches de votre main à la place de payer le coût de mana de l'Abolition du soleil. Détruisez toutes les créatures.

Blindage Glacial 2WW U
Enchantement Neigeux - Aura

Enchanter: créature Entretien cumulatif C (C peut être payé avec le mana d'un permanent neigeux.) La créature enchantée gagne +3/+3 pour chaque marqueur «âge» sur le blindage glacial.

Cavalier Kjeldorien 1W C
Créature - Humain et Soldat 2/2

W: Le Cavalier kjeldorien gagne +0/+1 jusqu'à la fin du tour.

Couverture Hivernale 2W R
Enchantement neigeux

Entretien cumulatif C Si une créature devait infliger des blessures de combat, à vous et/ou à une ou plusieurs créatures que vous contrôlez, prévenez X de ces blessures, X étant le nombre de marqueurs «âge» sur la Couverture hivernale C: Mettez un marqueur «âge» sur la Couverture hivernale.

Cri De Guerre Kjeldorien 1W C
Ephémère

Les créatures que vous contrôlez gagnent +X/+X jusqu'à la fin du tour, X étant égal à 1 plus le nombre de cartes appelées Cri de guerre Kjeldorien dans tous les cimetières.

Croisé Du Bouclier Blanc WW U
Créature - Humain et Chevalier 2/1

Protection contre le noir W: Le Croisé du bouclier blanc acquiert le Vol jusqu'à la fin du tour. WW: Le Croisé du bouclier blanc gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Darien, Roi Du Kjeldor 4WW R
Créature légendaire - Humain et Seigneur 3/3

À chaque fois que vous recevez des blessures, vous pouvez mettre en jeu autant de jetons de créature blanche 1/1 Soldat.

Don Du Soleil 1W C
Ephémère

Vous gagnez 4 points de vie. Recouvrement 1W. (Quand une créature est mise dans votre cimetière depuis le jeu, vous pouvez payer 1W. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main. Autrement, retirez cette carte de la partie.)

Dériveur Des Bourrasques 1W C
Créature neigeuse - Elemental 1/1

Vol W, T: Engagez la créature ciblée.

Fers Algides W C
Enchantement - Aura

Enchanter: créature La créature enchantée ne peut pas bloquer et ses capacités activées ne peuvent pas être jouées. C: La créature enchantée acquiert le défenseur jusqu'à la fin du tour.

Fylgia Ursidé 4W U
Créature - Esprit et Ours 3/3

Le Fylgia ursidé arrive en jeu avec quatre marqueurs «guérison» sur lui. Retirez un marqueur «guérison» du Fylgia ursidé: Prévenez la prochaine blessure qui devrait être infligée à l'Ursine Fylgia. 2W: Mettez un marqueur «guérison» sur le Fylgia ursidé.

Garde-hibou Jötun 2W U
Créature - Géant 3/3

Entretien cumulatif W ou U. Quand le Garde-hibou Jötun est mis dans un cimetière depuis le jeu, mettez en jeu un jeton de créature blanche 1/1 Oiseau avec le Vol pour chaque marqueur «âge» sur lui.

Gargouille Kjeldorienne 5W U
Créature - Gargouille 3/3

Vol, Initiative À chaque fois que la Gargouille Kjeldorienne inflige des blessures, vous gagnez autant de point de vie.

Griffon De Boréal 3WW C
Créature neigieuse - Griffon 3/2
Vol C: Le Griffon de Boréal acquiert l'Initiative jusqu'à la fin du tour.

Grognard Jötun 1W U
Créature - Géant et Soldat 4/4
Entretien cumulatif - Mettez deux cartes d'un même cimetière au dessous de la bibliothèque de leur propriétaire.

Général De Campagne 1WW R
Créature - Humain et Soldat 2/2
Les autres soldats gagnent +1/+1 et ont l'Initiative.

Javelinière Kjeldorienne W C
Créature - Humain et Soldat 1/2
Entretien cumulatif 1 T: La Javelinière kjeldorienne inflige à la créature attaquante ou bloqueuse ciblée un nombre de blessures égal au nombre de marqueurs «âge» sur la Javelinière kjeldorienne.

Licorne De Ronom 1W C
Créature - Licorne 2/2
Sacrifiez la Licorne de Ronom: Détruisez l'enchantement ciblé.

Luminescence W U
Ephémère
Prévenez toutes les blessures que des sources noires et/ou rouges devraient infliger ce tour-ci.

Manoeuvre Filante 1W C
Ephémère
Prévenez, ce tour-ci, les 2 prochaines blessures qui devraient être infligées à une cible, créature ou joueur. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Martyre Aux Sables W C
Créature - Humain et Cleric 1/1
1, révélez X cartes blanches de votre main, sacrifiez la Martyre aux sables: Vous gagnez trois fois X points de vie.

Mur D'échardes 1W U
Créature neigieuse - Mur 1/8
Défenseur, Vol Entretien cumulatif - Un adversaire gagne 1 point de vie.

Sanglier Laineux 2WW R
Créature - Bête 7/7
Le Sanglier laineux arrive en jeu avec, sur lui, trois marqueurs «glace». Tant que le Sanglier laineux a un marqueur «glace» sur lui, il a défenseur et toutes les blessures de combat qu'il infligerait sont prévenues. À chaque fois que le Sanglier laineux bloque, retirez un marqueur «glace» du Sanglier laineux.

Sentinelles Tumultueuses 2W C
Créature - Humain et Soldat 2/1
Initiative Remous 4 (Quand vous jouez ce sort, vous pouvez révéler les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer n'importe quel nombre des cartes révélées ayant le même nom que ce sort sans payer leur coût de mana. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque.)

Valkyrie D'Adarkar 4WW R
Créature neigieuse - Ange 4/5
Vol, Vigilance: Quand la créature ciblée autre que la Valkyrie d'Adarkar est mise dans un cimetière ce tour-ci, renvoyez cette carte en jeu sous votre contrôle.

Accroc De Rune 1U C
Ephémère
Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur paye 2 plus 2 supplémentaire pour chaque carte appelée Rune Snag dans chaque cimetière.

Aether Tumultueux 3U C
Ephémère
Remous 4 Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.

Arcum Dagsson 3U R
Créature légendaire - Humain et Artificier 2/2
T: Le contrôleur de la créature-artefact ciblée la sacrifie. Ce joueur peut chercher dans sa bibliothèque une carte d'artefact non-créature, la mettre en jeu, puis mélanger sa bibliothèque.

Brume Krovoise 1U C
Créature - Illusion */*
Vol La force et l'endurance de la Brume krovoise sont chacune égale au nombre d'illusions en jeu.

Chuchotements Krovois 3U U
Enchantement - Aura
Enchanter: créature Entretien cumulatif ou U ou B. Vous contrôlez la créature enchantée. Quand les Chuchotements krovois sont mis dans un cimetière depuis le jeu, vous perdez 2 points de vie pour chaque marqueur «âge» sur lui.

Contrepoids UU U
Enchantement
À chaque fois qu'un adversaire joue un sort, vous pouvez révéler la carte du dessus de votre bibliothèque. Si vous faites ainsi, contrecarrez ce sort s'il a le même coût converti de mana que la carte révélée.

Controverse 2UU U
Ephémère
Contrecarrez le sort ciblé. Recouvrement 2UU.

Cryomancienne De Soufflegivre 3U U
Créature - Humain et Sorcier 2/3
1, T: Contrecarrez la capacité activée ciblée. Ne jouez cette capacité que si vous contrôlez quatre permanents neigeux ou plus. (Les capacités de mana ne peuvent pas être ciblées.)

Drelnoch 4U C
Créature - Yéti et Mutant 3/3
À chaque fois que le Drelnoch devient bloqué, vous pouvez piocher deux cartes.

Flux Thermique U C
Ephémère
Choisissez l'un - Le permanent non-neigeux ciblé devient neigeux jusqu'à la fin du tour; ou le permanent neigeux ciblé n'est pas neigeux jusqu'à la fin du tour. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Gel Immédiat 1U U
Ephémère
Contrecarrez le sort rouge ou vert ciblé.

Gelveilleur Balduvian 2U U
Créature - Humain et Sorcier 1/1
U,T: Le terrain neigeux ciblé devient une créature 2/2 bleue élémental avec le Vol. C'est toujours un terrain.

Gelé 1UU C
Enchantement - Aura
Enchanter: créature La créature enchantée ne se dégage pas pendant l'étape de dégageement de son contrôleur. Quand des blessures sont infligées à la créature enchantée, détruisez-la.

Heidar, Maître De Soufflegivre 4U R
Créature légendaire - Humain et Sorcier 3/3

,: Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire. Ne jouez cette capacité que si vous contrôlez quatre permanents neigeux ou plus.

Hibou Plumegivre 5UU R
Créature neigieuse - Oiseau */*
Vol La force et l'endurance du Hibou plumegivre sont chacune égale au nombre de permanents neigeux en jeu. 1C: Mettez un marqueur «glace» sur le permanent ciblé. Les permanents avec des marqueurs «glace» sur eux sont neigeux.

Jokulmorder 4UUU R
Créature - Leviathan 12/12
Piétinement Le Jokulmorder arrive en jeu engagé. Quand le Jokulmorder arrive en jeu, sacrifiez-le à moins que vous ne sacrifiez cinq terrains. Le Jokulmorder ne se dégage pas pendant votre étape de dégageement. Quand vous jouez une île, vous pouvez dégager le Jokulmorder.

Mage De Force De Soufflegivre 1U U
Créature - Humain et Sorcier 1/2
1, T: Engagez ou dégagez le permanent ciblé. Ne jouez cette capacité que si vous contrôlez quatre permanents neigeux ou plus.

Martyr Au Givre U C
Créature - Humain et Sorcier 1/1
2, rélévez X cartes bleues de votre main, sacrifiez le Martyre au givre: Contrecarrez le sort ciblé à moins que son contrôleur ne paye X.

Rapace De Givre 2U C
Créature neigieuse - Oiseau 2/2
Vol CC: Le Rapace de givre ne peut pas être la cible de sort ou de capacités ce tour-ci.

Recherche Périlleuse 1U U
Ephémère
Piochez deux cartes, puis sacrifiez un permanent.

Réquision 5UU R
Ephémère
Vous pouvez retirer de la partie deux cartes bleues de votre main à la place de payer le coût de mana de la Réquisition. Acquisez le contrôle du sort non-créature ciblé. Vous pouvez lui choisir de nouvelles cibles. (Si ce sort est un artefact ou un enchantement, le permanent arrive en jeu sous votre contrôle.)

Serpent De Ronom 5U C
Créature neigieuse - Serpent 5/6
Le serpent de Ronom ne peut pas attaquer à moins que le joueur défenseur ne contrôle un terrain neigeux. Quand vous ne contrôlez pas de terrains neigeux, sacrifiez le Le Grand serpent de Ronom.

Sphinx Vexatoire 1UU R
Créature - Sphynx 4/4
Vol Entretien cumulatif - Défaussez-vous d'une carte. Quand le Sphinx vexatoire est mis dans un cimetière depuis le jeu, piochez une carte pour chaque marqueur «âge» sur lui.

Survivante De L'inapparence 2U C
Créature Humain et Sorcier 2/1
Entretien cumulatif 2: Piochez deux cartes, puis mettez une carte de votre main au dessus de votre bibliothèque.

Venteforme D'Adarkar 4U U
Créature neigieuse - Illusion 3/3
Vol 1C: La créature ciblée perd le Vol jusqu'à la fin du tour. (C peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.)

Bleu

Noir

Assassin de Garza BBB R
 Créature - Humain et Assassin 2/2
 Sacrifiez l'Assassin de Garza: Détruisez la créature non-noire ciblée. Recouvrement - Payez la moitié de vos points de vie, arrondis au supérieur (Quand une autre créature mise dans votre cimetière depuis le jeu, vous pouvez payer la moitié de vos points de vie, arrondis au supérieur. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main. Sinon, retirez cette carte de la partie.)

Balduvian déchu 3B U
 Créature - Zombie 3/5
 Entretien cumulatif 1 (Au début de votre entretien, mettez un marqueur 'âge' sur ce permanent puis sacrifiez-le à moins que vous ne payez son coût d'entretien pour chaque marqueur 'âge' sur lui.) À chaque fois que l'entretien cumulatif du Balduvian déchu est payé, il gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque B ou R dépensé de cette manière.

Chevalier céleste de Tresserhorn 5BB U
 Créature - Zombie et Chevalier 5/3
 Vol Prévenez toutes les blessures qui devraient être infligées au Chevalier céleste de Tresserhorn par les créatures avec l'initiative.

Croisé de Stromgald BB U
 Créature - Zombie et Chevalier 2/1
 Protection contre le blanc B: Le Croisé de Stromgald acquiert le vol jusqu'à la fin du tour. BB: Le Croisé de Stromgald gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Disciple de Tevesh Szat 2BB C
 Créature - Humain et Clerc 3/1
 T: La créature ciblée gagne -1/-1 jusqu'à la fin du tour. 4BB, T, Sacrifiez le Disciple de Tevesh Szat: La créature ciblée gagne -6/-6 jusqu'à la fin du tour.

Démence tumultueuse 1B C
 Rituel
 Remous 4 (Quand vous jouez ce sort, vous pouvez révéler les quatre cartes du dessus de votre bibliothèque. Vous pouvez jouer n'importe quel nombre des cartes révélées ayant le même nom que ce sort sans payer leur coût de mana. Mettez les autres au-dessous de votre bibliothèque.) Le joueur ciblé se défausse d'une carte.

Festin de chair B C
 Rituel
 Le Festin de chair inflige X blessures à la créature ciblée et vous gagnez X points de vie, X étant égal à 1 plus le nombre de cartes appelées Festin de chair dans tous les cimetières.

Goule au foie blanc 2B C
 Créature neigieuse - Zombie 2/2
 1, sacrifiez une créature: Vous gagnez 2 points de vie.

Gravures phyrexianes BBB R
 Enchantement
 Entretien cumulatif B (Au début de votre entretien, mettez un marqueur 'âge' sur ce permanent puis sacrifiez-le à moins que vous ne payez son coût d'entretien pour chaque marqueur 'âge' sur lui.) À la fin de votre tour, piochez une carte pour chaque marqueur 'âge' sur les Gravures phyrexianes. Quand les Gravures phyrexianes sont mises dans un cimetière depuis le jeu, vous perdez 2 points de vie pour chaque marqueur "âge" sur elles.

Grimaceur aux ligaments 4B U
 Créature - Zombie 3/3
 À chaque fois qu'une créature est mise dans un cimetière depuis le jeu, le Grimaceur aux ligaments gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Gueule du néant 4BB R
 Créature - Horreur 4/5

Piétinement Si une autre créature devait être mise dans un cimetière depuis le jeu, retirez-la de la partie à la place. Mettez une carte retirée de la partie par la Gueule du néant dans le cimetière de son propriétaire: La Gueule du néant gagne +2/+2 jusqu'à la fin du tour.

Haakon, plaie de Stromgald 1BB R
 Créature légendaire - Zombie et Chevalier 3/3
 Vous pouvez jouer Haakon, plaie de Stromgald depuis votre cimetière, mais pas depuis n'importe quel autre zone. Tant que Haakon, plaie de Stromgald, est en jeu, vous pouvez jouer les cartes de chevalier depuis votre cimetière. Quand Haakon, plaie de Stromgald, est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous perdez 2 points de vie.

Héraut de Leshrac 6B R
 Créature - Avatar 2/4
 Vol Entretien cumulatif - Acquérez le contrôle d'un terrain que vous ne contrôlez pas. (Au début de votre entretien, mettez un marqueur 'âge' sur ce permanent puis sacrifiez-le à moins que vous ne payez son coût d'entretien pour chaque marqueur 'âge' sur lui.) Le Héraut de Leshrac gagne +1/+1 pour chaque terrain que vous contrôlez mais que vous ne possédez pas. Quand le Héraut de Leshrac quitte le jeu, chaque joueur acquiert le contrôle de chaque terrain que vous contrôlez qu'il possède.

Martyr aux ossements B C
 Créature - Humain et Sorcier 1/1
 1, révélez X cartes noires depuis votre main, sacrifiez le Martyr aux ossements: Retirez de la partie jusqu'à X cartes ciblées d'un cimetière unique.

Mort bridegivre B C
 Créature neigieuse - Squelette 1/1
 C: Régénérez le Mort bridegivre (C peut être payé avec un mana d'un permanent neigieux.)

Mortemarque B U
 Ephémère
 Détruisez la créature verte ou blanche ciblée.

Ombre glaçante 2B C
 Créature neigieuse - 1/1
 Vol C: L'Ombre glaçante gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. (C peut être payé avec du mana provenant d'un permanent enneigé.)

Phantasme phobien 1BB U
 Créature - Illusion 3/3
 Vol, peur Entretien cumulatif B (Au début de votre entretien, mettez un marqueur 'âge' sur ce permanent puis sacrifiez-le à moins que vous ne payez son coût d'entretien pour chaque marqueur 'âge' sur lui.)

Pointe d'âme 5BB R
 Ephémère
 Vous pouvez retirer de la partie deux cartes noires de votre main au lieu de payer le coût de mana de la Pointe d'âme. La Pointe d'âme inflige 4 blessures à une cible, créature ou joueur, et vous gagnez 4 points de vie.

Pourrissement krovois 2B U
 Ephémère
 Détruisez la créature ciblée avec une force de 2 ou moins. Recouvrement 1BB (Quand une créature mise dans votre cimetière depuis le jeu, vous pouvez payer 1BB. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main. Sinon, retirez cette carte de la partie.)

Sinistre récolte 1B C
 Ephémère

Renvoyez une carte de créature ciblée depuis votre cimetière dans votre main. Recouvrement 2B(Quand une créature mise dans votre cimetière depuis le jeu, vous pouvez payer 2B. Si vous faites ainsi, renvoyez cette carte depuis votre cimetière dans votre main. Sinon, retirez cette carte de la partie.)

Transfusion de givre 1B U
 Enchantement Neigeux - Aura
 Enchanter: Créature La créature enchantée gagne +2/+1 et a "C": Cette créature ne peut pas être bloquée ce tour-ci excepté par des créatures neigieuses." (C peut être payé avec un mana provenant d'un permanent neigieux.)

Transi jusqu'aux os 3B C
 Ephémère
 Détruisez la créature non-neigieuse ciblée.

Vaurien krovois 1B C
 Créature - Humain et Gredin 2/1

Zombie liquéfieur 3B C
 Créature neigieuse - Zombie 2/3
 Traversée des terrains neigeux C: Régénérez le Zombie liquéfieur. (C peut être payé avec un mana d'un permanent neigieux.)

Rouge

Chuteglace 2RR C
 Rituel
 Détruisez l'artefact ou le terrain ciblé. Recouvrement RR.

Cryoclasme 2R U
 Rituel
 Détruisez la plaine ou l'île ciblée. Le Cryoclasme inflige 3 blessures au contrôleur de ce terrain.

Dragon à écailles De Givre 5RR R
 Créature neigieuse - Dragon 5/5
 Vol 2C: Engagez la créature ciblée et mettez un marqueur « glace » sur elle. (C peut être payé avec un mana d'un permanent neigieux.) Les créatures avec des marqueurs « glace » sur elles ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagement de leurs contrôleurs.

Empois De Terre 2R U
 Créature - Limon 2/2
 Piétinement Entretien cumulatif R ou G L'Empois de terre gagne +1/+1 pour chaque marqueur «âge» sur lui.

Flamme Tumultueuse 1R C
 Ephémère
 Remous 4 La Flamme tumultueuse inflige 2 blessures à une cible, créature ou joueur.

Fourreur Gobelin 1R C
 Créature - Gobelin et Guerrier 2/2
 Prévenez toutes les blessures que le Fourreur gobelin devrait infliger aux créatures neigieuses.

Fureur De La Horde 5RR R
 Rituel
 Vous pouvez retirer de la partie deux cartes rouges de votre main à la place de payer le coût de mana de la Fureur de la horde. Dégagez toutes les créatures qui ont attaqué ce tour-ci. Cette phase principale est suivie d'une phase de combat supplémentaire, puis d'une phase principale supplémentaire.

Glouton Karpluséan R C
 Créature neigieuse - Bête 1/1
 À chaque fois que le Glouton karpluséan devient bloqué, vous pouvez lui faire infliger 1 blessure à une cible, créature ou joueur.

Grand Esprit De Pierre 4RR U
Créature - Élémental et Esprit 4/4
Le Grand esprit de pierre ne peut pas être bloqué par les créatures avec le Vol. 2R: Jusqu'à la fin du tour, la créature ciblée gagne +0/+2 et acquiert «R»: Cette créature gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.».

Lamegivre Gobelin 2R C
Créature neigeuse - Gobelin et Guerrier 2/2
T: La créature ciblée ne peut pas bloquer ce tour-ci. C: Le Lamegivre gobelin acquiert la Célérité jusqu'à la fin du tour.

Lovisa Froid Regard 3RR R
Créature légendaire - Humain et Seigneur 3/3
Les barbares, guerriers et berserkers gagnent +2/+2 et ont la Célérité.

Martyre Aux Cendres R C
Créature - Humain et Shamane 1/1
2, révéléz X cartes rouges depuis votre main, sacrifiez le Martyre aux cendres: La Martyre aux cendres inflige X blessures à chaque créature sans le Vol.

Minotaure Karpluséan 2RR R
Créature - Minotaure et Guerrier 3/3
Entretien cumulatif - Jouez à pile ou face. À chaque fois que vous gagnez un pile ou face, le Minotaure karpluséan inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur. À chaque fois que vous perdez un pile ou face, le Minotaure karpluséan inflige 1 blessure à une cible, créature ou joueur, choisie par un adversaire.

Noyau Magmatique 2RR U
Enchantement
Entretien cumulatif 1 À la fin de votre tour, le Noyau magmatique inflige X blessures réparties comme vous le désirez entre n'importe quel nombre de créatures ciblées, X étant le nombre de marqueurs «âge» sur lui.

Orage D'éclairs 1RR U
Ephémère
L'Orage d'éclairs inflige X blessures à une cible, créature ou joueur, X étant 3 plus le nombre de marqueurs « charge » sur lui. Défaussez-vous d'une carte de terrain: Mettez deux marqueurs « charge » sur l'Orage d'éclairs. Vous pouvez lui choisir une nouvelle cible. N'importe quel joueur peut jouer cette capacité, mais uniquement si l'Orage d'éclairs est sur la pile.

Peintresang Orque 2R C
Créature - Orque et Shamane 2/1
T, sacrifiez une créature: le Peintresang orque inflige une blessure à une cible, créature ou joueur.

Rage Balduviane XR U
Ephémère
La créature attaquante ciblée gagne +X/+0 jusqu'à la fin du tour. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Rite De Flamme R C
Rituel
Ajoutez RR à votre réserve, puis ajoutez R à votre réserve pour chaque carte appelée Rite de la flamme dans chaque cimetière.

Seigneur De Guerre Balduvian 3R U
Créature - Humain et Barbare 3/2
T: Retirez la créature bloqueuse ciblée du combat. Les créatures qu'elle bloquait et qu'aucune autre créature ne bloquait pendant ce combat deviennent non-bloquées. Cette créature bloque ensuite une créature attaquante de votre choix. Ne jouez cette capacité que pendant l'étape de déclaration des bloqueurs.

Serpent D'éclairs XR R
Créature - Élémental et Serpent 2/1

Piétinement, Célérité Le Serpent d'éclairs arrive en jeu avec, sur lui, X marqueurs +1/+0. À la fin du tour, sacrifiez le Serpent d'éclairs.

Skred R C
Ephémère
Le Skred inflige à la créature ciblée un nombre de blessures égal au nombre de permanents neigeux que vous contrôlez.

Thermopode 4R C
Créature neigeuse - Slug 4/3
C: Le Thermopode acquiert la Célérité jusqu'à la fin du tour. Sacrifiez une créature: Ajoutez à votre réserve.

Tresse De Feu 1R R
Enchantement
Entretien cumulatif - Ajoutez R à votre réserve.

Yeti D'Ohran 3R C
Créature neigeuse - Yeti 3/3
2C: La créature neigeuse ciblée acquiert l'Initiative jusqu'à la fin du tour. (C peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.).

Yeti En Chasse 2RR U
Créature neigeuse - Yeti 3/3
Quand le Yeti en chasse arrive en jeu, s'il est en jeu, il inflige à la créature ciblée qu'un adversaire contrôle un nombre de blessures égal à sa force et cette créature inflige au Yeti en chasse un nombre de blessures égal à sa force. 2C: Renvoyez le Yeti en chasse dans la main de son propriétaire. Ne jouez cette capacité que lorsque vous pourriez jouer un rituel. (C peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.).

Vert

Ancien Protecteur 1G U
Créature - Sylvain 5/5
Piétinement Entretien cumulatif-Mettez un marqueur +1/+1 sur une créature qu'un adversaire contrôle.

Araignée Toilegivre 2G C
Créature neigeuse - Araignée 1/3
L'Araignée toilegivre peut bloquer comme si elle avait le Vol. À chaque fois que l'Araignée toilegivre bloque une créature avec le Vol, mettez un marqueur +1/+1 sur l'Araignée toilegivre à la fin du combat.

Aurochs Cornegivre 4G U
Créature neigeuse - Aurochs 3/3
Piétinement À chaque fois que l'Aurochs cornegivre attaque, il gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre aurochs attaquant. 2C: La créature ciblée bloque la créature ciblée ce tour-ci si possible. (C peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.).

Aurochs Mâle 1G C
Créature - Aurochs 2/1
Piétinement À chaque fois que l'Aurochs mâle attaque, il gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre aurochs attaquant.

Bagarreur Simiesque 3G C
Créature - Grand singe et Guerrier 3/3
Défaussez vous d'une carte de terrain: le Bagarreur simiesque gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Carcasse de Ronom 4G C
Créature - Bête 5/6
Protection contre le neigeux Entretien cumulatif 1.

Centaure De Boréal 1G C
Créature neigeuse - Centaure et Guerrier 2/2

C: Le centaure de Boréal gagne +1/+1 jusqu'à la fin du tour. Ne jouez cette capacité qu'une seule fois par tour. (C peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.).

Changetaille 1G U
Ephémère
La créature ciblée gagne +3/+3 jusqu'à la fin du tour. Recouvrement 1G.

Chevaucheur D'Allosaure 5GG R
Créature - Elfe et Guerrier 1+*/1+*
Vous pouvez retirer de la partie deux cartes vertes de votre main à la place de payer le coût de mana du Chevaucheur d'Allosaure. Le force et l'endurance du Chevaucheur d'Allosaure sont chacune égale à 1 plus le nombre de terrains que vous contrôlez.

Cracheuse De Vapeur 4G U
Créature - Araignée 1/5
La Cracheuse de vapeur peut bloquer comme si elle avait le Vol. R: La Cracheuse de vapeur gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour.

Druide De Boréal G C
Créature neigeuse - Elfe et 1/1
Druide
T: Ajoutez 1 à votre réserve.

Enjambeur Karpluséan 3G U
Créature - Yeti 3/4
L'Enjambeur Karpluséan ne peut pas être la cible de sorts noirs ou bleus.

Fin De L'hibernation 4G R
Enchantement
Entretien cumulatif 1 À chaque fois que vous payez l'Entretien cumulatif de la Fin de l'hibernation, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte de créature avec un coût converti de mana égal au nombre de marqueur «âge» sur la Fin de l'hibernation et la mettre en jeu. Si vous faites ainsi, mélangez votre bibliothèque.

Fonte Mystique 3G U
Ephémère
Détruisez l'artefact ou l'enchantement ciblé. Piochez une carte au début de l'entretien du prochain tour.

Forme Du Wiitigo 3GGG R
Enchantement - Aura
Enchanter: créature Quand la Forme du Wiitigo arrive en jeu, mettez six marqueurs +1/+1 sur la créature enchantée. Au début de votre entretien, mettez un marqueur +1/+1 sur la créature enchantée si elle a été attaquée depuis votre dernier entretien. Sinon, retirez-lui un marqueur +1/+1.

Givre Panglaciaire 5GG R
Créature - Givre 9/5
Piétinement Tant que vous cherchez dans votre bibliothèque, vous pouvez jouer la Givre panglaciaire depuis votre bibliothèque.

Irradiance Selon Freyalise 1G U
Enchantement
Entretien cumulatif 2 Les permanents neigeux ne se dégagent pas pendant les étapes de dégagements de leurs contrôleurs.

Martyre Aux Spores G C
Créature - Humain et Shamane 1/1
1, révéléz X cartes vertes de votre main, sacrifiez la Martyre aux Spores: La créature ciblée gagne +X/+X jusqu'à la fin du tour.

Nishoba Arctique 5G U
Créature - Chat et Guerrier 6/6
Piétinement Entretien cumulatif G ou W Quand le Nishoba arctique est mis dans un cimetière depuis le jeu, vous gagnez 2 points de vie pour chaque marqueur «âge» sur lui.

Puissance Tumultueuse 2G C
Enchantement - Aura

Enchanter: créature La créature enchantée gagne +2/+2. Remous 4.

Saurien Couveur 2GG R
Créature - Léopard 4/4
À la fin de chaque tour, chaque joueur acquiert le contrôle de tous les permanents non-jeton qu'il possède.

Sonner Le Cor 2G C
Rituel
Mettez en jeu un jeton de créature 1/1 verte Loup avec «Cette créature gagne +1/+1 pour chaque carte appelée Sonner le cor dans chaque cimetière.».

Troupeau D'aurochs 5G C
Créature - Aurochs 4/4
Piétinement Quand le Troupeau d'aurochs arrive en jeu, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'Aurochs, la révéler, et la mettre dans votre main. Si vous faites ainsi, mélangez votre bibliothèque. À chaque fois que le Troupeau d'aurochs attaque, il gagne +1/+0 jusqu'à la fin du tour pour chaque autre Auroch attaquant.

Vers le Nord 1G C
Rituel
Cherchez dans votre bibliothèque une carte de terrain neigeux et mettez-la en jeu engagée. Mélangez ensuite votre bibliothèque.

Vipère D'Ohran 1GG R
Créature neigieuse - Serpent 1/3
À chaque fois que la Vipère d'Ohran inflige des blessures de combat à une créature, détruisez cette créature à la fin du combat. À chaque fois que la Vipère d'Ohran inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

Gold

Disparition Dans La Mémoire 2WU U
Ephémère
Retirez la créature ciblée de la partie. Vous piochez un nombre de cartes égal à la force de cette créature. Au début de votre prochain entretien, renvoyez cette carte en jeu sous le contrôle de son propriétaire. Si vous faites ainsi, défaissez-vous d'un nombre de cartes égal à son endurance.

Elémental Des Régions Reculées 1RG U
Créature - Elemental */3
Piétinement La force de l'Elémental des régions reculées est égale au nombre de terrains non-base que vos adversaires contrôlent.

Elémental Du Feu Souterrain 4BR U
Créature - Elemental 4/4
XX1: Détruisez l'artefact ou la créature ciblée avec un coût converti de mana égal à X.

Fée Du Diamant 2GWU R
Créature neigieuse - Fée 3/3
Vol 1C: Les créatures neigieuses que vous contrôlez gagnent +1/+1 jusqu'à la fin du tour.

Garga Zol, Reine De La Peste 4UBR R
Créature légendaire - Vampire 5/5
Vol, Célérité À chaque fois qu'une créature blessée par Garga Zol, reine de la peste ce tour-ci est mise dans un cimetière, mettez un marqueur +1/+1 sur Garga Zol, reine de la peste. À chaque fois que Garga Zol, reine de la peste inflige des blessures de combat à un joueur, vous pouvez piocher une carte.

Ranger De L'ordre Du Génévrier 3GW U
Créature - Humain et Chevalier 2/4
À chaque fois qu'une autre créature arrive en jeu sous votre contrôle, mettez un marqueur +1/+1 sur cette créature et un marqueur +1/+1 sur le Ranger de l'ordre du génévrier.

Sek'Kuar, Gardemort 2BRG R
Créature légendaire - Orque et Shamane 4/3
À chaque fois qu'une autre créature non-jeton que vous contrôlez est mise dans un cimetière depuis le jeu, mettez en jeu un jeton de créature rouge et noir 3/1 Désencavé avec la Célérité.

Spectre Du Blizzard 2UB U
Créature neigieuse - Spectre 2/3
À chaque fois que le Spectre du blizzard inflige des blessures de combat à un joueur, choisissez l'un - Ce joueur renvoie un permanent qu'il contrôle dans la main de son propriétaire; ou ce joueur se défasse d'une carte.

Tamanoa RGW R
Créature - Esprit 2/4
À chaque fois qu'une source non-créature que vous contrôlez inflige des blessures, vous gagnez autant de points de vie.

Zur L'enchanteur 1WUB R
Créature légendaire - Humain et Sorcier 1/4
Vol À chaque fois que Zur l'enchanteur attaque, vous pouvez chercher dans votre bibliothèque une carte d'enchantement ayant un coût converti de mana de 3 ou moins et la mettre en jeu. Si vous faites ainsi, mélangez ensuite votre bibliothèque.

Terrain

Charniers De Tresserhorn U
Terrain neigeux
Les Charniers de Tresserhorn arrivent en jeu engagés. T: Ajoutez B ou R à votre réserve.

Forêt Enneigée C
Terrain de Base Neigeux
T: Ajoutez G à votre réserve

Gueule De Ronom U
Terrain neigeux
T: Ajoutez 1 à votre réserve. 4C, T, sacrifiez la Gueule de Ronom: la Gueule de Ronom inflige 4 blessures à la créature ciblée. (peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.).

Ile Enneigée C
Terrain de Base Neigeux
T: Ajoutez U à votre réserve.

Marais Enneigé C
Terrain de Base Neigeux
T: Ajoutez B à votre réserve

Marécage Gelé U
Terrain neigeux
Le Marécage gelé arrive en jeu engagé. T: Ajoutez U ou B à votre réserve.

Montagne Enneigée C
Terrain de Base Neigeux
T: Ajoutez R à votre réserve

Plaine Arctique U
Terrain neigeux
La Plaine arctique arrive en jeu engagée. T: Ajoutez G ou W à votre réserve.

Plaine Enneigée C
Terrain de Base Neigeux
T: Ajoutez W à votre réserve

Profondeurs Obscures R
Terrain Légendaire Neigeux
Les Profondeurs obscures arrivent en jeu avec, sur elles, dix marqueurs «glace». 3: Retirez un marqueur «glace» des Profondeurs obscures. Quand les Profondeurs obscures n'ont plus de marqueur «glace» sur elles, sacrifiez-les. Si vous faites ainsi, mettez en jeu un jeton de créature légendaire indestructible 20/20 noire Avatar avec le Vol appelée Marit Lage.

Saillie de Boréal U
Terrain neigeux
La Saillie de Boréal arrive en jeu engagée. T: Ajoutez W ou U à votre réserve.

Strates De Scrutation R
Terrain neigeux
T: Ajouter 1 à votre réserve. 1C, T: Regardez la carte du dessus de votre bibliothèque. Si c'est une carte neigieuse, vous pouvez la révéler et la mettre dans votre main. (peut être payé avec un mana d'un permanent neigeux.).

Sylve Des Hautes Terres U
Terrain neigeux
La Sylve des hautes terres arrive en jeu engagée. T: Ajoutez R ou G à votre réserve.